

## **Jass-Tipps zum Differenzler**

### ***Spielbeginn***

Der Spieler, der rechts neben dem Schreiber sitzt, verteilt die Karten zum ersten Spiel. Bevor die Karten verteilt sind, legt der Spielgeber die Trumpfkarte gut sichtbar auf den Tisch und lässt sie liegen, bis alle Spieler ihre geschätzte Punktzahl geschrieben haben. Wird das Spiel vergeben, bleibt die Trumpfkarte auf dem Tisch liegen. So wird verhindert, dass man einen besseren Trumpf erzwingen kann.

### ***Spielende***

Sobald das Spiel beendet ist, zählt man seine eigenen Punkte und gibt sie dem Schreiber bekannt. Das Spiel darf erst mit den anderen Karten vermischt werden, wenn der Schreiber dazu seine Zustimmung gibt, das heisst die addierten Punktzahlen 157 ergeben.

### ***Untertrumpfen***

Beim Differenzler-Jass“ ist das Untertrumpfen gestattet, sofern man von der gespielten Farbe keine Karte besitzt. Dies kommt vor allem bei einer Nuller-Ansage vor oder wenn bereits genügend Punkte erspielt worden sind.

### ***Kein Verlieren des Stechwertes***

Im Gegensatz zum Schieber gibt es beim Differenzler kein Verlieren des Stechwertes. Wird während des Spielverlaufes festgestellt, dass jemand irrtümlich falsch gespielt hat, wird der Saalchef über das weitere Vorgehen entscheiden. Der fehlbare Spieler erhält nebst den Differenzpunkten aus dem Wiederholungsspiel 20 Strafpunkte.

### ***Schätzen der Punktzahl***

Die Faustregel, Trumpfkarten x 2 plus jedes weitere As 11 Punkte, bewährt sich in der Regel. Das heisst, die Trümpfe zählen  $62 \text{ Punkte} \times 2 = 124$  plus  $3 \text{ (Asse)} \times 11 = 33$ , ergibt ein Total von 157 Punkten. Diese Regel kann jedoch nicht immer angewendet werden. Hat man zum Beispiel von Trumpf König, Ober (Dame), 8, 7 und 6, beträgt die geschätzte Punktzahl nicht nur 14, sondern zirka 40 Punkte.

Man sollte sich immer wieder daran erinnern, dass es viel einfacher ist, leicht offensiv zu spielen. Es hat auch keinen Sinn, erst am Schluss seine Punktzahl erreichen zu wollen, denn vielleicht hat ein Mitspieler am Schluss nur noch Trümpfe und so kann man dadurch stichlos ausgehen.

## ***Jass-Tipps***

1. Da der Differenzler als fairste Jassart bezeichnet wird, sollte man sich auch dementsprechend verhalten. Es zahlt sich in der Regel nicht aus, wenn man seinen Mitspielern die gute Ausgangslage absichtlich «vermiest». Vielleicht ist man am nächsten Turnier in der gleichen Lage und dankbar, wenn fair gespielt wird!
2. Im Grunde genommen ist es verpönt, wenn man bei Spielbeginn das Nell oder Trumpf-As absticht. Eine Regel dafür besteht jedoch nicht, aber trotzdem ist es eine gewisse «Ehrensache» unter den Jassern. Man bedenke, dass mit dem Nell eine Punktzahl von zirka 28 und dem Trumpf-As eine solche von 25 einkalkuliert wurde.
3. Normalerweise ist es nicht ratsam, das Spiel mit Trumpf zu eröffnen. Die Mitspieler werden so ihrer Stechmöglichkeiten beraubt. In den meisten Fällen sind grosse Differenzen die Folge. Selbstverständlich nimmt man jedoch seinen Vorteil wahr. Bei einem Nullerspiel mit 2 Trümpfen ist es eher vorteilhaft, mit Trumpf zu eröffnen, damit man am Schluss nicht noch den letzten Trumpf besitzt.
4. Beim Schätzen der Punktzahl sollte man auch die Situation seiner Mitspieler berücksichtigen.
5. Hat man genügend Punkte, besitzt aber von einer Farbe noch Ober (Dame) und die 6, lohnt es sich in den meisten Fällen, ein Risiko einzugehen und zuerst den Ober (Dame) zu spielen.

6. Sticht man jemandem einen Stich ab, mit dem er offensichtlich gerechnet hat, kann ohne weiteres eine «gefährliche» Karte ausgespielt werden. In der Regel wird sie gestochen!
7. Es ist wichtig, dass man auf die geschätzte Punktzahl spielt. Schätzt man zu tief, muss man immer «tauchen» und ist zuletzt nur noch im Besitze von Stechkarten. Es sei darum nochmals erwähnt, dass es einfacher ist, offensiv zu spielen.
8. Vorteilhaft ist es, wenn man die gelaufenen Punkte seiner Gegner mitzählt und weiss, wie viele Trümpfe bereits gespielt worden sind. Die eigenen Punkte dürfen immer nachgezählt werden.
9. Zu Beginn eines Spiels ist nicht leicht zu beurteilen, ob zu viele oder zu wenig Punkte geschätzt worden sind. Wird am Anfang jedoch frisch drauflos gestochen, kann man annehmen, die Ansage sei eher zu hoch oder optimal. Sticht der Trumpfbanner (Zehner) einen fetten Stich von 25 Punkten, wurde in der Regel mehr als 157 Punkte geschätzt. Da muss man sich vorsehen, dass man auf seine Punktzahl kommt. Wenn alle «tauchen», ist die Ansage zu tief. Es kann aber auch sein, dass ein Spieler viele Trümpfe hat, einige Stiche laufen lässt und zuletzt «Rest» verlangt.